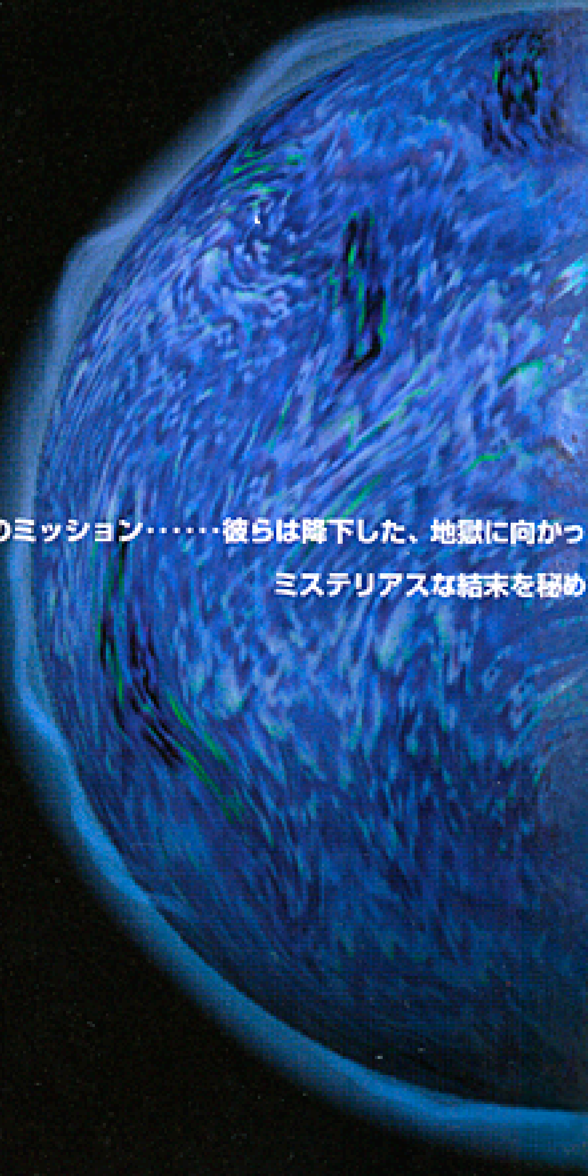

PlayStation
PHILOSOMA™
PLAYING MANUAL



突然のミッション……彼らは降下した、地獄に向かっ

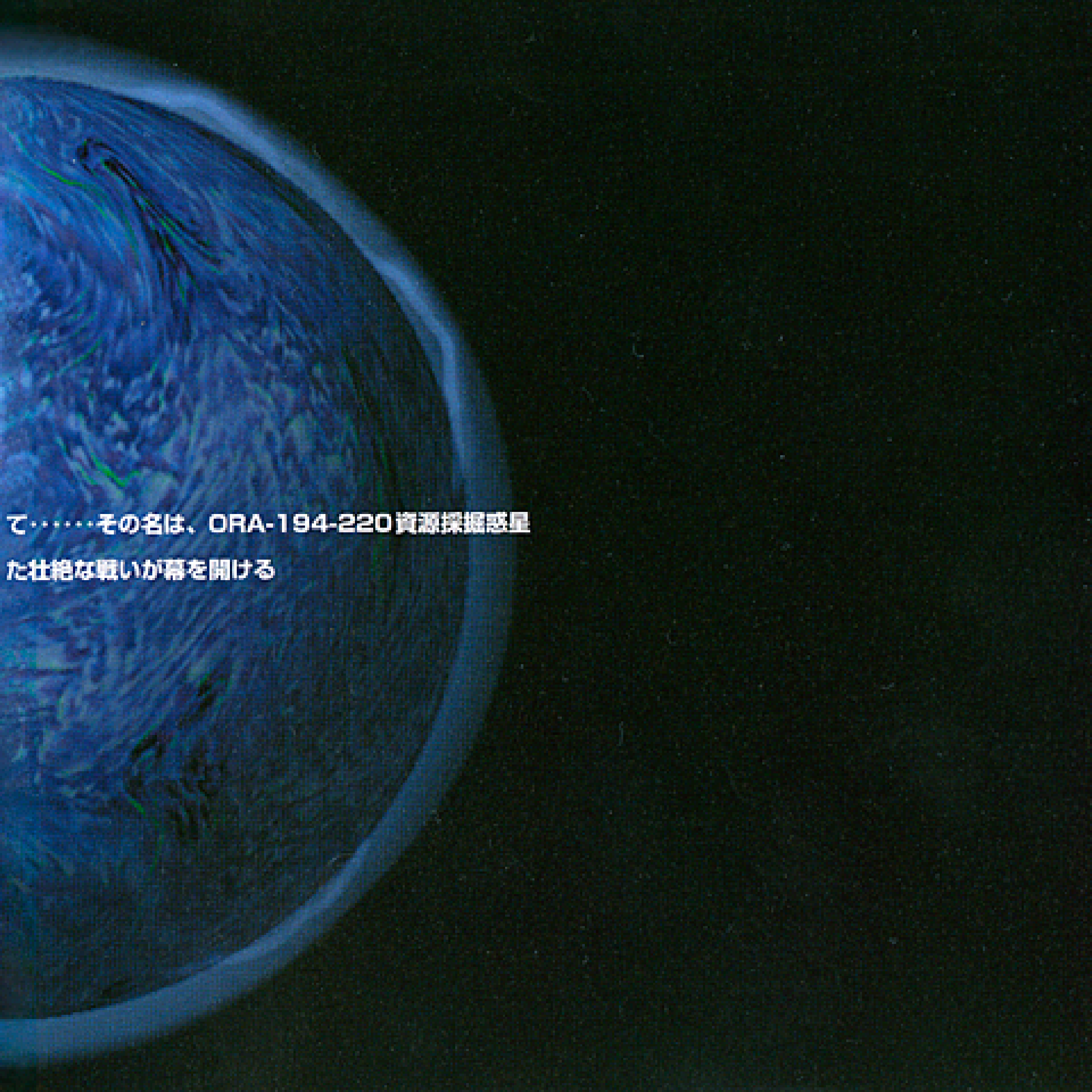
ミステリアスな結末を秘め

SCPS 10009

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
1ブロック



て……その名は、ORA-194-220資源採掘惑星

た壮絶な戦いが幕を開ける

PLAYING MANUAL

PHIL

SCPS 10009

SOMA

C O N T E N T S

1 INTRODUCTION

　ＵＮＦ第７独立任務部隊は、攻撃型宇宙空母ＳＣＶ－13「ギャラント」ただ一隻で編成されている。いわゆる独航艦だ。退役間際の老朽艦とはいえ、空母をエスコートする巡洋艦等が存在しない事は、ギャラントの異様さをよく物語っている。つまりこの艦はまともな艦ではないのだ。

　その証拠は、私が所属する戦闘攻撃飛行隊――ＶＦＡ－29が所有している機体についても言えた。彼等は、名門航空機メーカー、ブラッドフォード・アズミ・アエロスペース社が製作した宇宙戦闘攻撃機Ｆ／Ａ－37ストレガを、定数いっぱい与えられている。ストレガはＵＮＦで実戦配備が始まったばかりの最新鋭戦闘攻撃機だ。そんな最新鋭機が、なぜこんな所に……？



　疑問を解き明かすのはここでは無理だ。また、その時間もない。なぜなら、我々はまもなくギャラントから発艦するからだ。

　多国籍業シンフォ・カイファーが保有する資源採掘惑星ＯＲＡ－１９４－２２０が惑星遭難信号を発したのは、３時間前の事だ。２２０からのエマーコールを受信したギャラントは、ただちに全速でポイントに急行した。

　惑星遭難信号は、よほどの突発事態が起きなければコールされない。過去にコールされたのは僅か８件。いずれも大規模な自然災害、あるいは核兵器の使用を含んだ大規模な内戦だった。

　プラネット２２０にも、それに類する大規模な異変が起きているのか……それとも……？

INTRODUCTION

SCPS 10009

1

　私は手元のパットを操作した。かすかな電子音と共に、コクピット全面の視界が格納庫から宇宙空間に切り替わる。ストレガのキャノピーは透明アルミニウムの二重構造になっており、その間には液晶が満たされていた。液晶はそのまま立体テレビとして機能し、外部の映像をパイロットの望むままに映し出すことができる。
　私は手元のパットを軽く叩いた。段階的にカメラがズームし、妖しくグリーンに発光する惑星が見えてくる。プラネット２２０……ブリーフィングで見た光景と同じだ。
「アルファ・ブラボー射出終了。続いてチャーリー・アンド・デルタ・ランチシークエンス」
　副長のコックス少佐の声が響くと共に、カメラがコクピット・ビューに切り替わる。キャノピー全域に格納庫の情景が展開された。ストレガがゆっくりと前方に動き出した。トランスファーシャフトのレールに沿い、ストレガを吊り下げているブロックが移動を開始したのだ。続いて格納庫のゲートが開く。



「コックスよりチャーリー・アンド・デルタフライト。アリスをチェックする」
　コックス少佐の声と共に、軽快な電子音が連続して６度鳴り響いた。
「チャーリーフライト・アリスワン、ツー、スリー、ノーマル」
「デルタフライト、アリスワン、ツー、スリー、ノーマル」
　合成ボイスが反響した。ストレガに搭載されたアリスが、自己診断プログラムを使って自

1 INTRODUCTION

身をチェックしているのだ。

　ニックネーム――「アリス」は、ストレガの制御を司る統合戦術支援ＡＩコンピューターだ。正式名称は凍項電子新社製祥雲ＬＬＮ68と言い、ボイス応答タイプの人工知能――つまりＡＩだ。ＡＩとボイス応答機能を組み合わせることにより、初めて戦闘機パイロットは煩わしい操作から解放された。それまでの戦闘機パイロットは、ピアニスト並の指使いが要求されていたのだが……アリスの搭載で操作は劇的に単純化された。機体を操りさえすれば、あとはアリスが彼我の性能と戦力比、位置関係、ウェザー、燃料、弾薬数等、あらゆる要素を計





算し、戦闘を味方に有利な形で押し進めてくれるのだ。

　そんなことを考えている間に、アリスはすべてのチェックを終えた。

「スタート・ユア・エンジン」

　アリスのコールがコクピットを満たす。私はスターターのボタンを押した。本来ならアリスに全てを任してもいいのだが、私はこの瞬間がたまらなく好きなのだ。冷酷で獰猛な金属の塊…ストレガに、命の炎が通うのを私は実感できる……パイロットなら皆同じ思いだろう。

　エンジン系列のパネルが微かに発光し、高周波とタービンブレードの回転音が後方から響いてくる。

　双星電子社制の多目的ＣＲＴ・美麗五式に、エンジンの状態が表示された。油圧、電圧、燃料流量、エンジン回転、タービン内圧……どのデーターも正常値を示している。
「カタパルト・テンショニング。ファイナル・ランチ・シークエンス」
　アリスのコールと共にリニアカタパルトが射出態勢に入り、２２０に向けて傾斜していく。眼下に広がる惑星の姿を私は見つめた。そのまま吸い込まれていくような感覚を覚えつつ、私は最終チェックを行った。ラダーとエレボンの動作を素早くチェックし、スタビライザとトリムを、最後にベクター・ノズルの動作を確認する。全て正常だ。



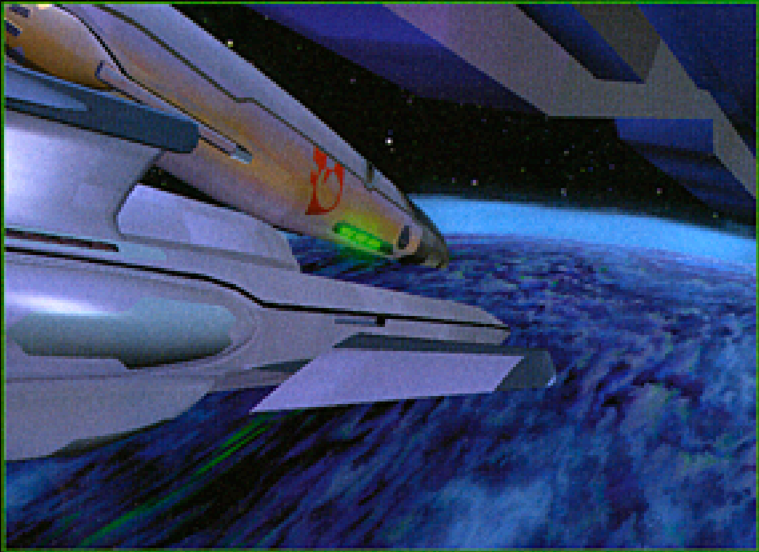


　私はスロットルを全開にした。エンジン音が急速に高まる。
「バーナーオン。マックスパワー」
　ＢＡＡ重工社製飛龍ＦＡＳ．９０９Ｄｂｉｓ２可変サイクルエンジンが咆哮を発した。ノズルが白熱し、プラズマ・トーチを遥かにしのぐ高熱が放出される。その推力はアフターバーナー使用時で80トンを越えていた。まさに史上最強の戦闘機用エンジンだ。ストレガはそのエンジンを４基搭載している。ブースターなしで地球の引力圏を軽く離脱できるのも、怪物的なエンジンパワーがあっての話だ。
　戦闘機の機動性能はエンジンパワーが決定する。この事実は第二次世界大戦からの真理だ。

INTRODUCTION

戦闘機搭載エンジンの歴史は、技術者の苦闘とパイロットの流した血の歴史と言える。その頂点にストレガは存在した。

エンジンの咆哮が一段と高まった。私は射出の衝撃に備え、ヘルメットをヘッドレストに押しつけた。次の瞬間、アリスのボイスがコクピットに反響する。



「レディ……ゴー」

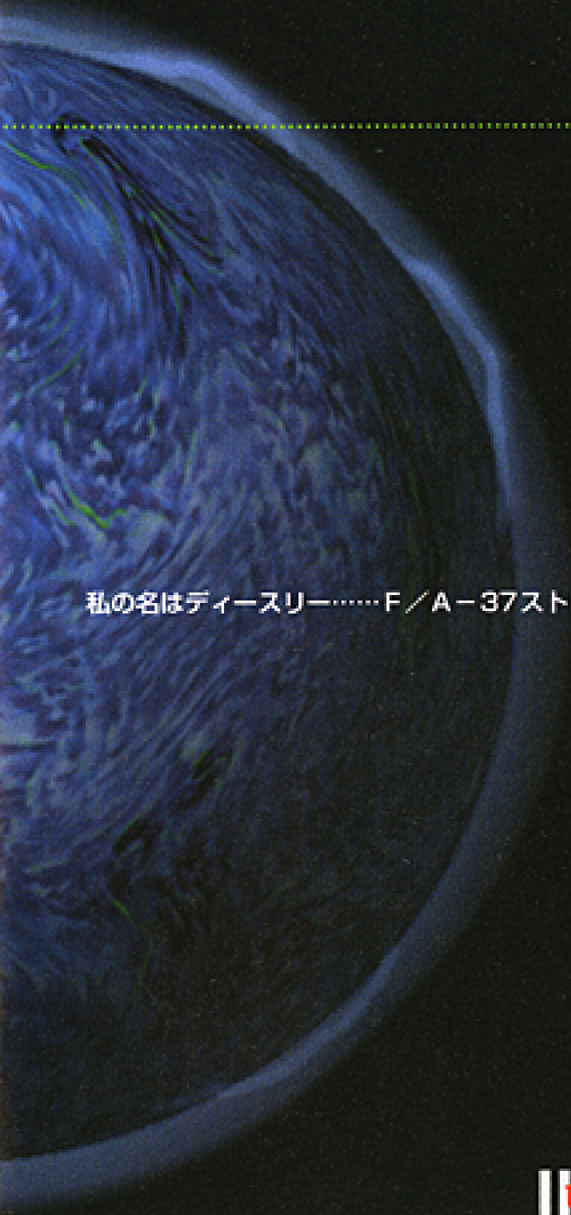
リニアカタパルトが作動した。サポートブロックと共にストレガは瞬時に加速された。強烈なGが私の肉体をシートに押しつける。視野狭窄と同時に脳天をハンマーで一撃されたような衝撃が来る。続いて激しい擦過音と共に、爆燃がパイプを通過する不気味な唸り声が頭上に響く。リニアカタパルトを通過したアブレーターが、役目を終えて炎と化してパイプを通過しているのだ。カタパルトの先端部が一瞬のうちに流れ去った。

ストレガは射出された。

次の瞬間、ストレガを吊り下げていたサポートブロックが機体から離れる。

デルタの発艦は全機がほぼ同時に行われた。充分に加速された各機のストレガは、エンジンパワーを虚空に解放し、２２０へ向けて降下していった……。

この惑星に、何が待っているのか……たとえそこが地獄でも、私は任務を果たすだけだ。



私の名はディースリー……F／A－37ストレガを操るファイター・パイロットだ。

コントローラの操作

各タイプ共通



TYPE A


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
使用しません
使用しません
BOMB
バスターグレネイドの発射
SHOT
メインウェポンの発射

TYPE B


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
使用しません
使用しません
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
BOMB
バスターグレネイドの発射
SHOT
メインウェポンの発射

TYPE C


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
BOMB
バスターグレネイドの発射
使用しません
使用しません
SHOT
メインウェポンの発射

TYPE D


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
使用しません
使用しません
BOMB
バスターグレネイドの発射
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
SHOT
メインウェポンの発射

TYPE E


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
SHOT
メインウェポンの発射
使用しません
使用しません
BOMB
バスターグレネイドの発射

TYPE F


使用しません
使用しません
ストレガの移動
使用しません
ポーズ
使用しません
使用しません
SHOT
メインウェポンの発射
WEAPON SELECT (UP)
メインウェポンの切り替え
WEAPON SELECT (DOWN)
メインウェポンの切り替え
BOMB
バスターグレネイドの発射

ゲームの開始

オープニングムービー



プレイステーション本体に「PHILOSOMA」のディスクをセットし、電源スイッチを入れると、オープニングムービーとゲームデモが始まります。

タイトル画面



オープニングムービーやゲームデモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。方向キーの上下で、「MOVIE」「GAME」「CONFIGURATION」の３つのメニューの中から、進みたいメニューを選んで、スタートボタンか○ボタンを押してください。

MOVIE



クリアしたフェイズまでのCGムービーを見ることができます。方向キーの上下で選んで、スタートボタンか○ボタンを押すと再生が始まります。途中でやめるときはスタートボタンを押してください。タイトル画面に戻るときは、EXITを選ぶか、×ボタンを押してください。

GAME



ゲームを始めるときはこのメニューを選んでください。クリアしたフェイズから始めることができます。
最初から始めるときは「NEW GAME」を選択します。方向キーの上下でスタートするフェイズを選んで、スタートボタンか○ボタンで決定します。タイトル画面に戻るときは、EXITを選ぶか、×ボタンを押してください。

CONFIGURATION



方向キーの上下で変更したい設定を選んで、左右で変更します。

LEVEL

ゲームの難易度を設定できます。

EASY……………………やさしい
NORMAL ……………普通
HARD……………………難しい

CONTROLLER

コントローラのボタン配置を、6タイプの中から選択できます。

SOUND

サウンドの出力をステレオかモノラルに切り替えます。

MEMORY CARDについて

メモリーカードは差込口１に差してください。データの保存にはメモリーカードを１ブロック使用します。データの読み込み中、保存中、メモリーカードのフォーマット中はメモリーカードを抜かないでください。「PHILOSOMA」のデータが入っているメモリーカードを差して、「PHILOSOMA」を立ち上げるとデータが自動的に読み込まれます。

MEMORY CARD　方向キーの左右で「LOAD」か「SAVE」を選んで、スタートボタンか○ボタンを押してください。

LOAD　メモリーカード内「PHILOSOMA」のデータを読み込みます。以下のメッセージを表示します。

メッセージ	「LOAD COMPLETE」
意味	データの読み込みは正しく行われました
メッセージ	「MEMORY CARD IS NOT IN THE SLOT」
意味	メモリーカードが挿入されていません 「PHILOSOMA」のデータが保存されているメモリーカードを差込口１に差してください
メッセージ	「PHILOSOMA DATA DOES NOT EXIST IN THE MEMORY CARD」
意味	メモリーカードに「PHILOSOMA」のデータがありません 「PHILOSOMA」のデータが保存されているメモリーカードを差込口１に差してください
メッセージ	「DATA READ ERROR」
意味	「PHILOSOMA」のデータの内容が壊れています
メッセージ	「CAN NOT LOAD DATA FROM THE MEMORY CARD」
意味	メモリーカードからデータが読み出せません 「PHILOSOMA」のデータが保存されているメモリーカードを差込口１に差してください

SAVE

プレイした「PHILOSOMA」のデータをメモリーカード内に保存します。以下のメッセージを表示します。

メッセージ	「SAVE COMPLETE」
意味	データの保存は正しく終了しました
メッセージ	「MEMORY CARD IS NOT IN THE SLOT」
意味	メモリーカードが挿入されていません メモリーカードを差込口1に差してください
メッセージ	「NO DATA BLOCK IN THIS MEMORY CARD」
意味	データを保存するブロックが足りません いらないデータを消すか、別のメモリーカードを使用してください
メッセージ	「THIS MEMORY CARD IS UNFORMATED. FORMAT MEMORY CARD?」
意味	メモリーカードがフォーマットされていません　フォーマットしますか？ フォーマットするならば「YES」、しないならば「NO」を選んで、 スタートボタンか○ボタンを押してください
メッセージ	「CAN NOT FORMAT THIS MEMORY CARD」
意味	メモリーカードのフォーマットに失敗しました メモリーカードが正しく差されているか確認してください
メッセージ	「CAN NOT SAVE DATA TO THE MEMORY CARD」
意味	メモリーカードにデータが保存できません メモリーカードが正しく差されているか確認してください

EXIT

スタートボタンか○ボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。また、他のメニューを選択している時でも、×ボタンを押せばタイトル画面に戻ります。

4 ゲーム画面

1 メッセージウィンドウ
サポートコンピューター「アリス」からのメッセージと、ストレガのストック数が表示されます。

2 ステータスウィンドウ
スコア表示と、シールドの残量が表示されます。

3 ウェポンコントロールウィンドウ
選択中のメインウェポンの種類とパワーレベル、装備されているサブウェポンの種類、バスターグレネイドの残弾数が表示されます。



GAME SYSTEM 5

「PHILOSOMA」のゲーム部分は４つのフェイズから成り立っています。プレイヤーはストレガのパイロット「ディースリー」となり、各フェイズをクリアして行きます。



PHASE 1



PHASE 2



PHASE 3



PHASE 4

5 GAME SYSTEM

ストレガの武装

メインウェポン　ストレガは４種類のメインウェポンを装備しており、ゲーム中に自由に切り替えて使用することができます。また各メインウェポンはアイテムを取ることで、それぞれ３段階にパワーアップします。

VULCAN バルカン



広範囲に広がる基本的な武器です。ショットボタンを押し続けるだけで超高速で連射できます。

LASER レーザー



敵を貫通する攻撃力の高い武器です。発射しながらストレガを移動させることで、レーザーの攻撃範囲を広くすることができます。

A-BREAK アサルトブレイカー



ショットボタンをしばらく押し続けてはなすと、敵を貫通する強力なショットを撃つことができます。

RAY-B レイブレット



後方攻撃専用の武器です。敵や障害物に当たると爆発し、広範囲にダメージを与えることができます。

GAME SYSTEM

SCPS 10009

サブウェポン　メインウェポンと同時使用可能な2種類の武器があります。スタート時は装備されていませんが、ゲーム中にアイテムを取ることで装備されます。すでに装備されている状態で別のアイテムを取れば、種類を切り替えることができます。

MRM
ランサー・ミサイル



直線的に飛ぶミサイルです。

SRM
ウッドペッカー・ミサイル



敵を自動追尾します

BGR
バスターグレネード



発射すると大爆発を起こして、画面中のすべての敵に大ダメージを与えます。
スタート時に3発だけ装備しています。

シールド

ストレガは敵の弾や障害物の激突に２回だけ耐えられるシールドを持っています。
１回当たるごとにシールドは１段階ずつ減っていき、シールドのなくなった状態でダメージを受けるとストックを１機失います。







5

GAME SYSTEM

ストック

スコア 100,000点ごとにストレガのストックが 1 機増えます

ゲームオーバー＆コンティニュー

ダメージを受けてストレガのストックをすべて失うと、ゲームオーバーです。ゲームオーバーになっても、クレジットがあればコンティニューする事ができます。コンティニューすればやられた面の最初からスタートする事ができます。クレジットはコンティニューすることに 1 ずつ減っていきます。初期状態では 5 です。





アイテム

パワーアップ



そのとき使用していたメインウェポンのパワーレベルが1レベルアップします。

シールドエネルギーパック



ストレガのシールドが1段階回復します。

ランサーミサイルパック



サブウェポンのランサーミサイルが装備されます。

フルパワーアップ



すべてのメインウェポンが最大レベルになります。ストレガのシールドが全回復します。

ウッドペッカーミサイルパック



サブウェポンのウッドペッカーミサイルが装備されます。

1UP



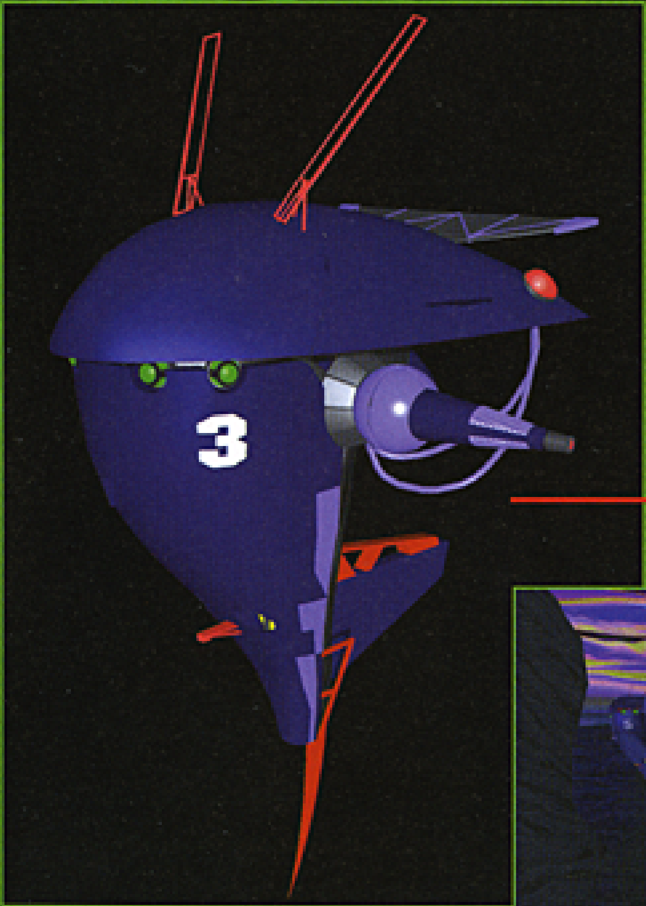
ストレガのストックが1機増えます。

バスターグレネイドエネルギーパック



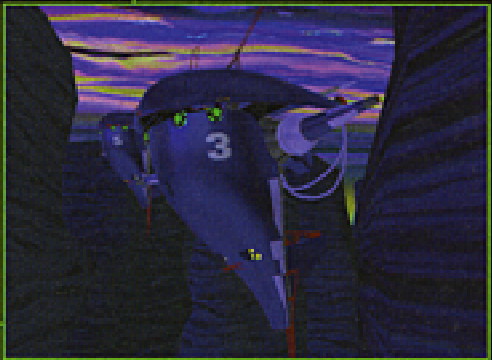
バスターグレネイドのストックが1発増えます。

CHARACTER 7



DOGGIE HOUSE

ドギーハウス



7 CHARACTER



HOVER CARRIER
ホバー連結器





MUSCLE
マッスル



SCPS 10009

GRAND PHAGE
グランファージ







PHAGE STREGA
ファージストレガ



7 CHARACTER



LUCHS

ルックス



MISSILE WALKER

ミサイルウォーカー



BRA DOGGIE

ブラドギー

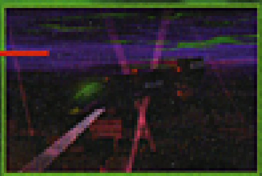


DOGGIE

ドギー

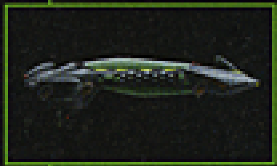


EYE FORK
アイフォーク



BLACK WIDOW
ブラックウイドウ









PHAGE MERITTER
ファージメリッター



MERITTER
メリッター



7 CHARACTER



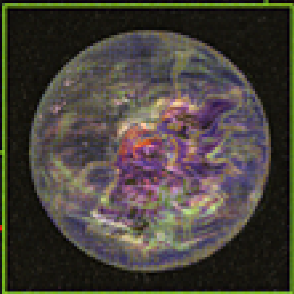


INGENS
インゲンス

CHARACTER

SCPS 10009





MONERA

モネラ

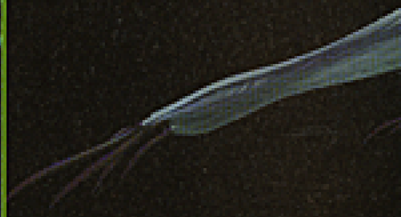
7 CHARACTER

CHARACTER

MIRACIDIUM

ミラキティウム







7 CHARACTER





HYDRURA

ヒドルラ

MAKKON

マッコン





INFORMATION 8



Profile

本名＝高橋里華

生年月日＝１９７１年3月１８日

出身地＝埼玉県

身長＝１６５cm

血液型＝Ｂ型

Regular Program

中京TV（NTV系全国フルネット）「どんまい！小閣総研」　金23:55～25:15
　　withヒロミ（B-21Special）、キャイ～ン

bay fm「パラダイスゲート」　金21:00~22:00 with横山輝一

QR（全国20局ネット）「COME ON FUNKY LIPS」　火24:00～26:00

RIKA TAKAHASHI

INFORMATION

STAFF

FEATURING

D-3 KATHUMI SUZUKI
Michau ATUKO TANAKA
Lang KANYU HORIUCHI
Kinabalu AKIO OTUKA
Karen AKEMI OKAMURA
Cox YUICHI NAGASHIMA
Computer ALICE MAMI HORIKOSHI
Michael MITUAKI HOSHINO

Special Guest RIKA TAKAHASHI

Produced by TETSUJI YAMAMOTO
Art Directed by TAKAHIRO MATSUSHIMA
Computer Graphics Directed by SHUJI HIRAMATSU
Directed by KENJI SAWAGUCHI
Assistant Director KOJI TADA
Manager AKIRA KAWAKAMI
Game Design SHINYA MIYAKAWA
YOSHIAKI HONDA
Program JUNYA SHIMODA
YUICHIRO TACHIBANA
YUKIO WATANABE
TETSURO HORI

Assistant Program

Special Demo Version Program
Digital Graphics Artists

STREGA & GALLANT Design
Cityscape & Machine Design

Title Design

Creature Design
Computer Graphics Artists

BLUR-MAN
SNIC-MAN

お問い合わせ先　(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

SYOUJI FUJII
AKIRA KONDO

FUMIAKI HARA

TSUYOSHI MURAKAMI
YUKIO UMEMATSU
TATSUYA IIJIMA
TAIHEI YAMANAKA
YOSHIFUSA ITAGAKI

HIDEKAZU SAITOH
AMI NITTA
KAZUMICHI OHTSUBO
SADAKO NAKAMURA
NAHO KODAMA

MICHIAKI SATOH

YASUHIRO MORIKI
FUTOSHI NAGATA

WATARU KUKIYAMA
MASAE KANAI

TAKAHIRO MATSUSHIMA

TERU
ALIAS MAN

YUMIKO TAKAHASHI
KAORI SATOH
TOMI KANBE
SANAE EBIHARA

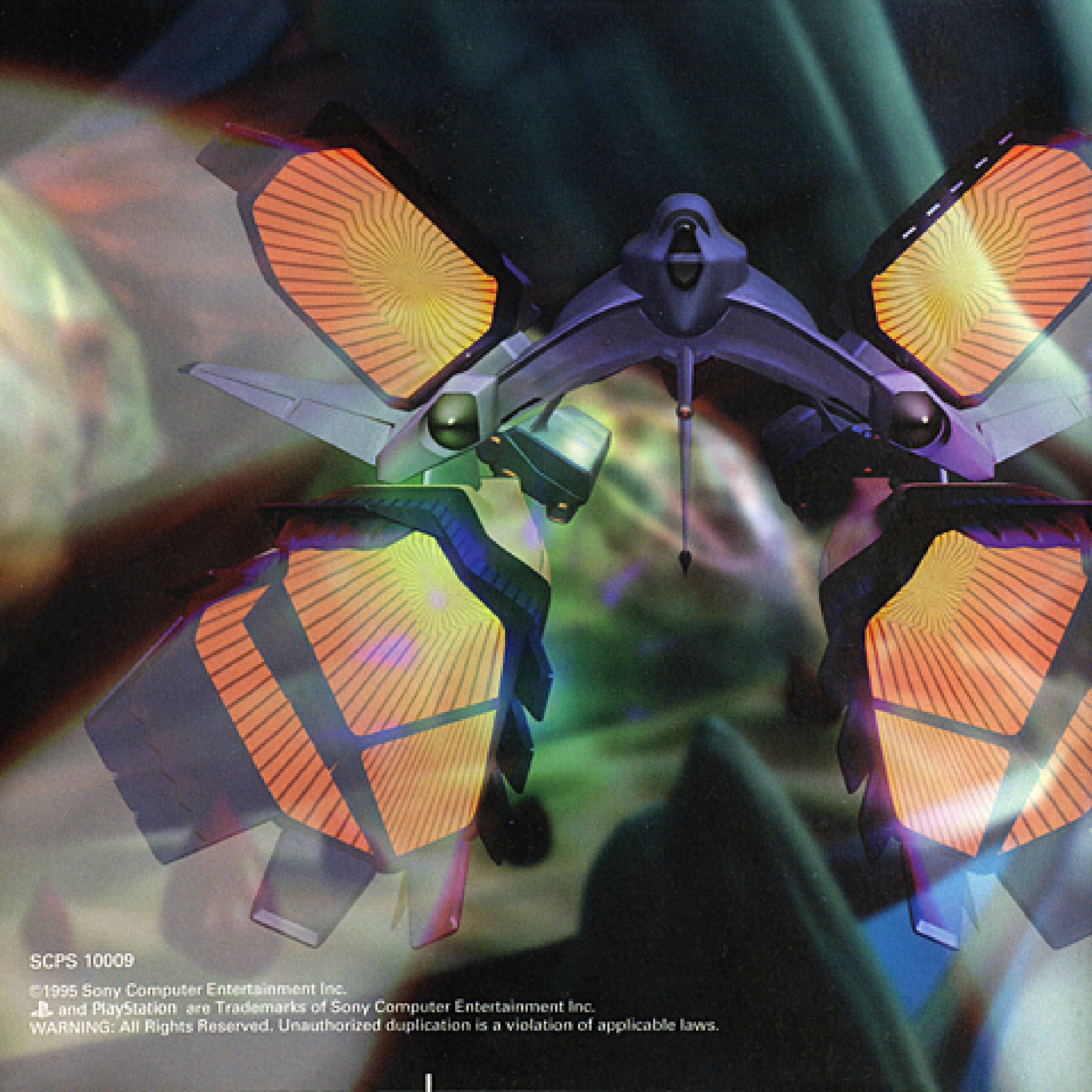
SHUJI HIRAMATSU
KENJI SAWAGUCHI

JUNICHI KOBAYASHI

NOBUHIDE ISHIBASHI

Story by	TAKAHIRO MATSUSHIMA
Screen Writers	RYOUTARO NOHARA TAKESHI YOSHIKAWA
Supervisor	YASUO HAYASHI
Music Producer	TEKAFUMI FUJISAWA
Music	KOW OTANI
Staff Roll Music	TARO KAWASHIMA
Mixer	KAYOKO ABE
Production Coordinator	KAYO ISHIKAWA
Sound Director	KANJI FUKUNAGA
Sound & Effect	KAZUO KUWABARA
	KOUICHI YAMAZAKI NAOTO NAKAI
Promotion Staff	MASATSUKA SAEKI KAZUAKI KOMIYA
Jacket & Booklet	MAKATO KAMATA TAMAMI SHIMPO
Special Thanks to	KATSUHIKO KANAZAWA SACHIKO TSUCHIYA NOBUYUKI YAMASHITA
	AKIRA KOIKE MAKOTO KAWAMURA
Co-Producer	AKIRA SATOH TOSHIYUKI MIYATA YUKIO NAGASAKI
Executive Producer	SHIGEO MARUYAMA TERUHISA TOKUNAKA

インフォメーションセンター TEL. 03-3475-7444



SCPS 10009